

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2002-83204

(P2002-83204A)

(43)公開日 平成14年3月22日(2002.3.22)

(51)Int.Cl.
G 0 6 F 17/60
A 6 3 F 3/08
13/12

識別記号
3 2 4
Z E C

F I
G 0 6 F 17/60
A 6 3 F 3/08
13/12

デマコード(参考)
3 2 4 2 C 0 0 1
Z E C 5 B 0 4 9
Z
C

審査請求 未請求 請求項の数9 OL (全5頁)

(21)出願番号 特願2000-276630(P2000-276630)

(22)出願日 平成12年9月7日(2000.9.7)

(71)出願人 500240519
杉原圭
神奈川県川崎市宮前区土橋1-8-2
A・303

(72)発明者 杉原圭
神奈川県川崎市宮前区土橋1-8-2
A・303

(74)代理人 100101971

弁理士 大畠敏朗

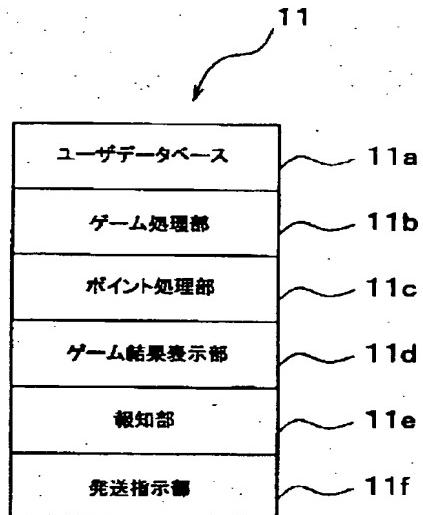
Fターム(参考) 20001 AA13 AA17 BB00 BB01 BB02
BB05 BB08 BD00 BD03 CB01
CB08 CC02
5B049 BB61 CC38

(54)【発明の名称】 報償ポイントゲーム装置および方法、情報記録媒体およびプログラム製品

(57)【要約】

【課題】 報償ポイントに基づいてユーザがゲームを行えるようにする。

【解決手段】 ユーザの名前および報償ポイント提供主体から付与されて当該ユーザが保有する報償ポイント数が格納されたユーザデータベース11aと、複数のゲームがユーザにより選択可能に格納され、選択されたゲームを行うために必要な報償ポイントをユーザが保有すれば当該ゲームへの参加を受け付けてそのゲームを実行するゲーム処理部11bと、ユーザが行ったゲームの結果から当該ユーザが保有する報償ポイントを加算または減算するポイント処理部11cとを有する報償ポイントゲーム装置11を構築する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 少なくともユーザの名前および報償ポイント提供主体から付与されて当該ユーザが保有する報償ポイント数が格納されたユーザデータベースと、複数のゲームが前記ユーザにより選択可能に格納され、選択された前記ゲームを行うために必要な報償ポイントを前記ユーザが保有していれば当該ゲームへの参加を受け付けてそのゲームを実行するゲーム処理部と、前記ユーザが行った前記ゲームの結果から当該ユーザが保有する報償ポイントを加算または減算するポイント処理部とを有することを特徴とする報償ポイントゲーム装置。

【請求項2】 前記ゲーム処理部に格納された前記ゲームは、抽選により所定の景品についての当たり外れが決する抽選型ゲーム、または対戦により勝敗が決する対戦型ゲームの何れかのジャンルに属するゲームであることを特徴とする請求項1記載の報償ポイントゲーム装置。

【請求項3】 抽選型ゲームの当選者名、対戦型ゲームのユーザ別の獲得ポイント数の少なくとも何れかを表示するゲーム結果表示部を備えていることを特徴とする請求項2記載の報償ポイントゲーム装置。

【請求項4】 対戦型ゲームにあっては、当該ゲームでの所定期間内における獲得ポイント数から順位付けをし、順位に応じた景品を提供することを特徴とする請求項2または3記載の報償ポイントゲーム装置。

【請求項5】 抽選型ゲームの当選者に対して当選の旨を報知する報知部を備えていることを特徴とする請求項2、3または4記載の報償ポイントゲーム装置。

【請求項6】 前記ゲームの勝者である前記ユーザに対する景品の発送指示を行う発送指示部を備えていることを特徴とする請求項2、3、4または5記載の報償ポイントゲーム装置。

【請求項7】 報償ポイント提供主体から付与された報償ポイントに基づいてゲームを行う報償ポイントゲーム方法であって、
ユーザに所望のゲームを選択させ、
選択された前記ゲームを行うのに必要な前記報償ポイントを前記ユーザが保有しているかを判断し、
選択された前記ゲームを行うために必要な前記報償ポイントを前記ユーザが保有していれば当該ゲームへの参加を受け付けてそのゲームを実行し、
ゲーム結果に応じて前記ユーザが保有する報償ポイントを加算または減算することを特徴とする報償ポイントゲーム方法。

【請求項8】 報償ポイント提供主体から付与された報償ポイントに基づいてゲームを行うプログラムが格納された情報記録媒体であって、
ユーザに所望のゲームを選択させるステップと、
選択された前記ゲームを行うのに必要な前記報償ポイントを前記ユーザが保有しているかを判断するステップ

と、
選択された前記ゲームを行うために必要な前記報償ポイントを前記ユーザが保有していれば当該ゲームへの参加を受け付けてそのゲームを実行するステップと、
ゲーム結果に応じて前記ユーザが保有する報償ポイントを加算または減算するステップとを実行するプログラムが格納されていることを特徴とする情報記録媒体。

【請求項9】 報償ポイント提供主体から付与された報償ポイントに基づいてゲームを行うプログラム製品であって、

ユーザに所望のゲームを選択させる手段と、
選択された前記ゲームを行うのに必要な前記報償ポイントを前記ユーザが保有しているかを判断する手段と、
選択された前記ゲームを行うために必要な前記報償ポイントを前記ユーザが保有していれば当該ゲームへの参加を受け付けてそのゲームを実行する手段と、
ゲーム結果に応じて前記ユーザが保有する報償ポイントを加算または減算する手段とをコンピュータに実行させることを特徴とするプログラム製品。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、報償ポイント提供主体から付与された報償ポイントに基づいてユーザがゲームを行う報償ポイントゲームに関するものである。

【0002】

【従来の技術】商品やサービス（以下、「商品等」という。）を不特定多数の消費者（ユーザ）に提供することにより利益を得る業種においては、販売促進や顧客獲得の手段として、報償ポイント制度を導入するケースが増えている。この報償ポイント制度は、商品等を提供する者が報償ポイント提供主体となり、商品等に対するユーザの支払金額に応じて報償ポイントを付与するものである。

【0003】このような報償ポイント制度では、ポイント数に応じた景品が用意されており、ユーザは保有する報償ポイントを所望の景品に交換している。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】このように、従来においては、報償ポイント制度はユーザが報償ポイントを景品と交換するためのものであり、それ以外の活用についての考察はなされていなかった。

【0005】したがって、報償ポイントにおける他の活用の途を開いて、報償ポイント制度をさらに魅力あるものにすることが望まれていた。

【0006】そこで、本発明は、報償ポイントに基づいてユーザがゲームを行うことのできる報償ポイントゲームを提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するため、本発明に係る報償ポイントゲーム装置は、少なくと

もユーザの名前および報償ポイント提供主体から付与されて当該ユーザが保有する報償ポイント数が格納されたユーザデータベースと、複数のゲームがユーザにより選択可能に格納され、選択されたゲームを行うために必要な報償ポイントをユーザが保有していれば当該ゲームへの参加を受け付けてそのゲームを実行するゲーム処理部と、ユーザが行ったゲームの結果から当該ユーザが保有する報償ポイントを加算または減算するポイント処理部とを有することを特徴とする。

【0008】このような発明によれば、報償ポイントに基づいてユーザがゲームを行うことが可能になり、報償ポイント制度を一層魅力あるものにすることができる。

【0009】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を、図面を参照しつつさらに具体的に説明する。ここで、添付図面において同一の部材には同一の符号を付しており、また、重複した説明は省略されている。なお、発明の実施の形態は、本発明が実施される特に有用な形態としてのものであり、本発明がその実施の形態に限定されるものではない。

【0010】図1は本発明の一実施の形態である報償ポイントゲーム装置を含む報償ポイントゲームシステムを示す概念図、図2は図1の報償ポイントゲームシステムにおける報償ポイントゲーム装置の機能的構成要素を示すブロック図、図3は図1の報償ポイントゲーム装置によるゲーム処理プロセスを示すフローチャートである。

【0011】図1に示すように、本実施の形態の報償ポイントゲームシステムは、報償ポイントによるゲームを行うサーバである報償ポイントゲーム装置11と、報償ポイントゲーム装置11によりゲームを実行するユーザ側の複数のコンピュータ装置12とから構成されており、これらは通信回線を介してインターネット13に接続されている。

【0012】報償ポイントは、商品等を提供する報償ポイント提供主体が商品等に対するユーザの支払金額に応じて付与するポイントである。そして、報償ポイントゲーム装置11はこのような報償ポイント提供主体が運営している。但し、報償ポイントゲーム装置11の運営主体と報償ポイントの提供主体とは必ずしも同一である必要はなく、たとえば報償ポイント提供主体から依頼を受けた第三者が報償ポイントゲーム装置11の運営主体であってもよい。

【0013】ここで、コンピュータ装置12には、本体部、ディスプレイおよび入力部からなるパソコンなどの一般的なコンピュータ装置のみならず、電話や通信機能を有するテレビなど、あらゆる通信装置が含まれる。

【0014】なお、本実施の形態においては、報償ポイントゲームシステムはインターネット13を介して成立しているが、インターネット13を使用しない他の種々の形態、たとえば専用回線などの回線によるものなどに

も適用することができる。なお、回線には、有線回線、無線回線、衛星回線などあらゆる回線が含まれる。

【0015】図2に示すように、報償ポイントゲーム装置11は、ユーザデータベース11a、ゲーム処理部11b、ポイント処理部11c、ゲーム結果表示部11d、報知部11eおよび発送処理部11fを有している。

【0016】ここで、ユーザデータベース11aには、消費者であるユーザの名前、住所、電話番号、クレジットカード番号、メールアドレス、保有ポイント数、ユーザID、パスワード、および保有する報償ポイント数が格納されている。但し、少なくともユーザ名および保有する報償ポイント数が格納されていればよく、その他の項目については必要に応じて格納される。

【0017】また、ゲーム処理部11bには、複数種のゲームがユーザにより選択可能に格納されており、選択されたゲームに参加するために必要な報償ポイントをユーザが保有していれば当該ゲームへの参加を受け付けてそのゲームを実行するようになっている。

【0018】すなわち、ゲーム処理部11bには、具体的には、ゲームの内容説明、参加必要ポイント数、参加申込受付、複数人で行われるゲームの場合には申込人数カウンタ、ゲーム実行処理などが格納されている。

【0019】なお、格納されているゲームには、抽選により勝敗（当たり外れ）が決する抽選型、コンピュータまたは人（自然人）との対戦により勝敗が決する対戦型（たとえば、ジャンケン、五目並べ、麻雀、将棋など）がある。そして、抽選型ゲームの場合には勝者に景品が提供され、対戦型ゲームの場合には勝者に報償ポイントまたは景品が提供される。なお、対戦型ゲームにおける対戦相手数は1または複数でよい。また、抽選型ゲームおよび対戦型ゲームの双方のジャンルのゲームが格納されている必要はなく、何れかのジャンルのゲームが格納されていれば足りる。さらに、景品には、たとえばクリマ、パソコンなどの有体物のみならず、海外旅行などの無体物を採用することもできる。

【0020】ここで、抽選型ゲームにおける抽選方法には、コンピュータ上における抽選、または実際に開催される抽選会による抽選の何れの形態も採用することが可能である。本実施の形態では、ユーザがコンピュータ装置12を介して抽選型ゲームの画面にアクセスすると、カレンダーにより抽選日が表示される。そして、該当する日にちをクリックすると、それぞれの抽選型ゲームの案内（会場名、抽選方式、必要参加人数、現在までの申し込み人数など）が示される。なお、抽選は公開、非公開のどちらを採用することもできるが、たとえばネットによるライブ放映など、公開により公平性を期する方が望ましい。また、抽選日までに参加人数が集まらなかつた場合には、抽選日の変更が行われる。

【0021】ポイント処理部11cでは、ユーザが行っ

たゲームの結果から、そのユーザが保有する報償ポイントを加算または減算する。

【0022】ゲーム結果表示部11dでは、抽選型ゲームの当選者名や、対戦型ゲームの所定期間内（月間・年間など）におけるユーザ別の獲得ポイントランキングや勝率ランキングを発表する。

【0023】報知部11eでは、抽選型ゲームの当選者に対して、電子メールやファクシミリのような電子的手段により当選連絡を行う。なお、郵便などにより連絡するようにしてもよい。

【0024】発送指示部11fは、ゲームの勝者であるユーザに対する景品の発送指示を行う。すなわち、ゲーム処理部11bにおいて勝者（抽選型ゲームの場合には当選者）が決定されると、その連絡を受けた発送指示部11fが発送部署に対して発送指示を行う。

【0025】次に、このような構成を有する報償ポイントゲームシステムによるゲーム処理のプロセスを図3のフローチャートを用いて説明する。

【0026】前提条件として、ゲーム参加を行うユーザは、氏名、住所、クレジットカード番号、メールアドレス、電話番号などを入力してユーザ登録を済ませ、ユーザIDとパスワードが付与されている。また、所定の商品を購入あるいはサービス提供を受けて報償ポイント提供主体から付与された報償ポイントを保有している。

【0027】先ず、ユーザは、コンピュータ装置12を立ち上げて報償ポイントゲーム装置11にアクセスし、ユーザIDとパスワードとを入力する（ステップS11）。

【0028】次に、ユーザは所望のゲーム（ここでは、抽選型ゲームまたは対戦型ゲームの何れかのジャンルに属するゲーム）を選択する（ステップS12）。

【0029】すると、ゲーム処理部11bにおいて、選択したゲームを行うのに必要な報償ポイントをユーザが保有しているかが判断される（ステップS13）。そして、保有しているれば、ユーザは必要な報償ポイントを供出してゲーム参加の申し込みを行う（ステップS14）。

【0030】なお、本実施の形態において、申し込みはオンラインにて行われるようになっているが、たとえば、参加ゲームが実際に抽選会を開催する抽選型ゲームの場合には、予め配布された報償ポイントゲームに関するカタログ等を見て郵便などにより申し込むこともできる。なお、前述のように、抽選型ゲームはコンピュータ上または実際の抽選会により行われ、対戦型ゲームはコンピュータ上で行われる。

【0031】そして、ユーザの選択したゲームが抽選型ゲームの場合には（ステップS15）、ゲーム実行に必要な人数が揃ったかどうかが判断され（ステップS16）、揃った場合には、抽選が実行される（ステップS17）。抽選が行われたならば、ユーザの保有ポイント

数から供出した報償ポイントが減算され（ステップS18）、当選していれば（ステップS19）、発送指示部11fにより景品の発送指示が行われる（ステップS20）。

【0032】また、ユーザの選択したゲームが対戦型ゲームの場合には（ステップS15）、そのゲームが相手が必要なゲームの場合には（ステップS21）、ゲーム実行に必要な人数が揃ったかどうかが判断される（ステップS22）。そして、必要人数揃った場合、あるいはそのゲームが直ちに実行可能な場合には、ゲームが開始される（ステップS23）。そして、ユーザが途中でゲームを終了することなく（ステップS24）、最終的にゲームに勝った場合には（ステップS25）、報償ポイントが加算される（ステップS26）。また、ゲームを中途終了した場合やゲームに負けた場合には、報償ポイントが減算される（ステップS27）。

【0033】なお、報償ポイントは景品に交換可能となっており、ユーザは、現実の店舗またはネット上のバーチャル店舗で景品交換することができる。また、バーチャル店舗では階層分類による景品検索が可能になっていくことが望ましい。

【0034】このように、本実施の形態によれば、報償ポイントに基づいてユーザがゲームを行うことができ、報償ポイント制度を一層魅力あるものにすることが可能になる。

【0035】なお、以上説明した報償ポイントゲームは、たとえばCD-ROMなどの情報記録媒体に格納して実行させることができるのみならず、プログラム製品としてネットワークを介して流通させることもできる。

【0036】

【発明の効果】以上の説明から明らかなように、本発明によれば以下の効果を奏すことができる。

【0037】すなわち、報償ポイントに基づいてユーザが所望のゲームを行うことが可能になる。

【0038】これにより、報償ポイント制度を一層魅力あるものにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施の形態である報償ポイントゲーム装置を含む報償ポイントゲームシステムを示す概念図である。

【図2】図1の報償ポイントゲームシステムにおける報償ポイントゲーム装置の機能的構成要素を示すブロック図である。

【図3】図1の報償ポイントゲーム装置によるゲーム処理プロセスを示すフローチャートである。

【符号の説明】

11 報償ポイントゲーム装置

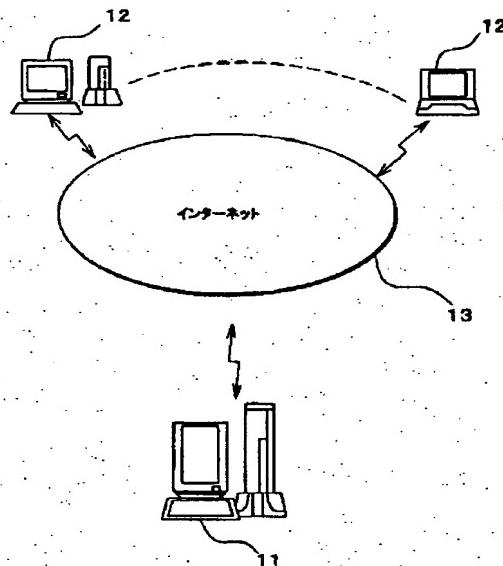
11a ユーザデータベース

11b ゲーム処理部

11c ポイント処理部

11d ゲーム結果表示部
11e 報知部
11f 発送処理部

【図1】

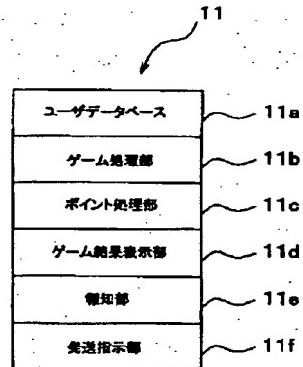


*

* 12 コンピュータ装置
13 インターネット

*

【図2】



【図3】

